БК·ОБЗОР

ВТОРОЙ НОМЕР
январь "94

фирмы „СНЕК„

Здравствуйте!

Вы держите в руках рекламно-информационный бюллетеньN2, выпускаемый фирмой СНЕК ". Этот номер планировалось выпустить в конце 1992 начале 1993 гг.

Выпустить его вовремя помешал целый ряд обстоятельств.

Приведем лишь несколько. Чтобы только лишь разослать весь тираж нам понадобилось 3 месяца, а количество заявок на программы превзошло все наши ожидания. Кроме того авторы задержали подготовку заказанных нами программ. В результате всего этого кассеты были разосланы

на 3-4 месяца позже, чем планировалось. И деньги за кассеты по расценкам ноября 1992 г. мы получили лишь в марте-июне 1993 г.

За это время они обесценились настолько, что на них уже нельзя было купить даже чистые кассеты.

Мы рассчитываем, начиная с января 1994 г., выпускать наш обзор более регулярно, и надеемся, что к середине года он будет выходить ежемесячно. Мы рассчитываем на вашу помощь в этом.

Условия подписки:

Вы должны оплатить следующий номер почтовым переводом 300 руб. на адрес фирмы.

Если вы не оплачиваете следующий номер, ваша фамилия исключается из базы данных фирмы и в дальнейшем никакая информация по вашему адресу не будет высылаться.

В прошлом номере мы обещали поместить интервью с В.Савиным.

С сожалением вынуждены отметить, что после возвращения из армии Владимир Савин не стал заниматься программированием на БК. В телефонном разговоре с нами он сообщил, что утратил интерес к этому компьютеру.

ГДЕ КОМПЛЕКТ "SPIKY"?

Все читатели помнят наши обещания: что в начале 1993 года должен был выйти новый "суперкомплект" Бориса Бортника "SPIKY".

Все началось еще летом 1992 года, когда Борис Бортник сообщил нам, что он не хочет больше писать программы для БК-0010-01, и собирается переходить то ли на БК-0011, то ли на более серьезные компьютеры.

Тогда, чтобы материально заинтересовать его, мы предложили оригинальный способ выплаты авторского гонорара: каждый заказчик высылает определенную сумму непосредственно автору.

Сумма (100 руб.) была установлена самим Борисом. Учитывая то, что мы планировали продать несколько тысяч кассет, набегала вполне приличная сумма по тем временам.

Мы свои обязательства выполнили полностью.

Однако после того, как уже была развернута рекламная кампания и начали поступать деньги, Борис повел себя очень нехорошо: сначала объявил, что программы вот-вот закончит (это "вот-вот" продолжалось три месяца). Затем он сообщил, что программы готовы, и мы даже можем получить их у одного из его товарищей. Однако, позвонив товарищу, выяснили, что за кассету с играми мы должны выложить миллион рублей (это в апреле 1993 г.!). Это, конечно же, крупная сумма даже для сегодняшнего дня. Мало того, когда мы захотели хотя бы посмотреть на эти игры (за что деньги отдавать), нам сказали: "Нет, сначала деньги".

Так что мы можем смело заявить: комплекта "SPIKY" не существует. Нам пришлось срочно сворачивать рекламную кампанию, нести в связи с этим убытки. Кроме того, пострадала репутация нашей фирмы, пострадали клиенты, выславшие нам деньги. Приносим извинения всем, кто выслал нам переводы, и сообщаем, что вам будут предоставлены скидки.

Все претензии по поводу денег, перечисленных автору, просим предъявлять непосредственно Борису Бортнику.

Сообщаем его домашний телефон и адрес:

Телефон (Москва) - 339-45-40

Адрес: 117465, Москва,

ул. Теплый Стан, 9-7-88

Мы обращаемся к вам с просьбой: не пожалейте несколько минут и выскажите все, что думаете по этому поводу лично Борису. Может быть, это отобьет у него желание еще раз обманывать тысячи людей.

Сегодня в номере:

* *Хит-парад. Подведены итоги конкурса: победителей ждут призы!*
* *Рекламный блок, объявления*
* *Новые условия приема заказов*
* *Из писем в редакцию*
* *Пакет программ*

Компрессия памяти БК0010

Владельцам БК хорошо известно, что 16 кБайт оперативной памяти, увы, не всегда хватает для того, чтобы реализовать собственные возможности. В связи с этим и была разработана автором программа "КОМПРЕССОР".

Предназначена данная программа для сжатия памяти, имеющей большое количество пробелов (нулей). Чаще всего это можно встретить в игровых заставках.

Прграмма написана в машинных кодах (см. ниже). набирать прграмму можно в любом из отладчиков или в отладочном режиме МСТД с адреса 1000.

```
104014 004737 001304 012701 000320 012711 000003 012761 040000
000002 104036 105761 000001 001402 000137 001356 016102 000030
012701 040000 060102 012700 003000 112103 001021 105010 105210
121027 000377 001410 020102 001434 105721 001770 005200 105020
005301 000761 005200 105020 105010 000766 010004 005200 110320
105014 105214 121427 000377 001406 105711 001743 020102 001406
112120 000766 010004 005200 105014 000766 105020 012701 001400
012702 002712 012122 020227 003000 001374 162700 002710 010037
000324 004737 001304 012701 000320 012711 000002 012761 002712
000002 104036 005000 077001 077001 104036 000137 001000 166751
020361 160746 166352 035341 167400 164773 165742 000341 012700
000014 104016 012701 001262 005002 104020 012701 000326 012702
005020 104010 112741 000040 020127 000346 001403 112721 000040
000772 000207 012700 000014 104016 012701 001275 005002 104020
104006 000207 012737 001330 177664 012700 040000 005020 005700
100375 010701 062701 000044 012700 040000 112102 042702 177400
001001 000207 105711 001004 105020 077202 005201 000765 112120
077202 000762 000000

                    Кутяков В.,KUVO GRAPHICS COMPUTER
```

После набора программы и проверки всех данных запишите программу на магнитофон с адреса 1000 и длиной 470 байтов.
теперь о работе программы. Запустить программу с адреса 1000. Загрузить файл-картинку. После успешной загрузки произойдет процесс сжатия. далее программа выгружает (с указанным вами именем) перемещяемый файл, в котором будет собственно сжатая картинка и блок декомпрессии и вывода ее на экран.

поскольку файл перемещаемый, следовательно, его можно загружать в любую область оперативной памяти. Обращение к нем, как к подпрограмме, т. е. JSR PC. адрес загрузки (4737. адрес).

Запуск можно произвести и в Бейсике:

DEF USR = адрес загрузки.

A% = USR (A%)

Итоги конкурса

Призовые места распределились следующим образом:

!. СПЕКТР Автор Бедлинский И., г. Менделинск.

Игра аналогов на БК не имеет.Лишь отдаленно напоминает CIRCLER. Увлекательна и интересна.

2. SILKWORM Автор: Кутяков, г. Самара

В игре использованы оригинальные разработки. В отличие от практически всех игр на БК, В эту игру можно играть вдвоем.

3. CROCODILE Автор: Миловидов, г.Москва.

Красочная игра со свежими идеями и оригинальным оформлением.

Все эти игры наряду с высоким качеством отличает оригинальность.

Всем победителям конкурса и участникам будут высланы ценные призы.

Хит - парад

Лучшие логические игры:

1). BLOCK OUT
2). COLUMNS
3). JOEBLAD
4). BIGCHESS
5). РЕКЛАМАЗ

Лучшие динамические игры:

1). FIST
2). HOBBIT
3). R-TYPE
4). INDIANA JONES
5). POPCORN
6). EXOLON
7). ПЕРЕВАЛ
8). PACMAN
9). PIPE DREAM
10). POLIGON
11). XENON
12). ABORIG

Лучшие новые игры:

1). JOEBLAD
2). TERMINATOR 3
3). FREDY
4). DARKLON
5). JONGG MAH
6). NINZA TURTLES
7). LONG KILLER
8). MONTY
9). PHANTIS
10). TRUE POKER
11). NEW REVOLUTION
12). РЕКЛАМА 3

Реклама Реклама Реклама

Мы предлагаем Вам уникальные престижные часы. Производство - Япония.

Дизайн фирмы LOUIS ARDEN в стиле "SAFARY - TROPHY"

Прекрасный подарок к 23 февраля, к дню рождения и т.п.

-Всего 2000 экземпляров в России поставленных специально для нашей фирмы

-гарантия качества от фирмы - 10 лет.

-встроенный компас

-система "WATER RESISTANT"

-браслет выполнен из материала выдерживающего воздействие воды.

-светящиеся в темноте циферблат и стрелки покажут время в полной темноте

-кварцевый механизм обеспечиват точность хода +/- 1секунда/мес.

-корпус из нержавеющей стали снабжен вращающимся обручем-таймером.

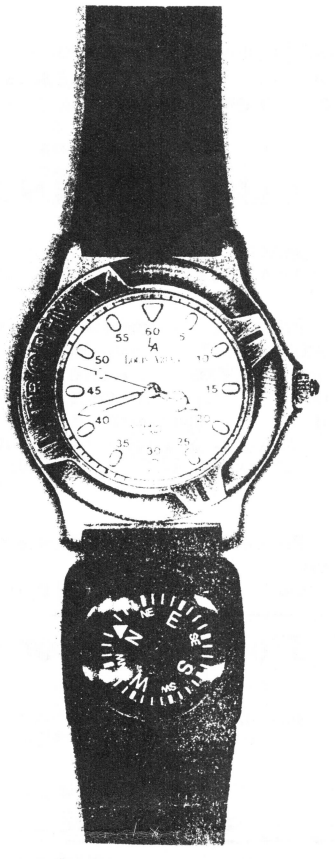
-Противоударные, водонепроницаемые: в них Вы сможете заниматься спортом,плавать. Встроенный в браслет компас не даст вам заблудиться в лесу.

Официальный дилер - фирма "СНЕК"

Цена - всего 16.000 рублей + почтовые расходы.

(Цена указана для курса доллара 1250 руб/1 доллар)

Чтобы заказать часы необходимо оплатить почтовые расходы (3900 рублей) на адрес 1424007 Ногинск-7 а/я 77



В течение 2-х -3-х дней после получения заказа часы будут высланы Вам наложенным платежом.

Условия размещения рекламы:

стоимость рекламного объявления на целой странице нашего обзора - 100.000 рублей, включая НДС, 1/2 страницы - 60.000 рублей

Обращаемся ко всем, кто по какой-либо причине утратил доверие к нашей фирме, не получив свой заказ или не получив ответ на письмо.

Специально для всех сомневающихся в нас делаем специальное предложение.

Любой один комплект из предлагаемых в данном обзоре Вы можете приобрести по льготной цене без предоплаты.

Залогом вашей порядочности будет лишь почтовый перевод оплаты следующего номера "БК-ОБЗОРА". Выбранный Вами комплект будет выслан по цене 1700 руб.

САМЫЕ КАЧЕСТВЕННЫЕ

ВИДЕОЗАПИСИ - ПОЧТОЙ

Качество наших записей таково, что вы смело можете открывать свой видеобизнес с помощью наших оригиналов.

ФИРМА "СНЕК" предлагает настоящие лазерные копии новейших видеофильмов.

Если Вы хотите иметь в своей фильмотеке записи только отличного качества пишите нам, и мы вышлем Вам каталог записываемых нами фильмов.

Выслав 500 руб. на адрес 142407 , Ногинск-7, а/я 77, вы 2 раза в месяц будете получать каталог предлагаемых нами фильмов.

Цена записанной кассеты E-180 (фирм TDK, BASF, и.т.п.) - 7 долларов США (в пересчете на рубли по курсу на момент отправки) + 20% почтовые расходы.

Оплата почтовых расходов - предварительная.

Приведем для примера аннотации к нескольким фильмам:

-----**ПРИМЕР**----------**ПРИМЕР**---

кассета N 242 (E195)

1. СКАЛОЛАЗ/CLIFFHANGER 1993 , 113 мин.

Супербоевик, один из хитов сезона. Горноспасатель Гейб отправляется на поиски пяти пропавших альпинистов, но натыкается на международного террориста Эрика Галена.

В ролях - СИЛЬВЕСТР СТАЛЛОНЕ, Джон Литгоу, Майкл Рукер, Джанин Тернер.

Режиссер - Рене Харлин

2. КАРНОЗАВР/CARNOZAUR 1993 , 83 мин

Фантастика.Взращенный безумным генетиком из куриного яйца чудовищный динозавр приходит в маленький город, чтобы сокрушить его...

В ролях - Дайан Ледд, Клинт Ховард ,Рафаэл Бар, Нед Беллами.

Режисер - Адам Симон

Кассета 245 (E-180)

1. **ОСВОБОДИТЬ ВИЛЛИ** - приключения 1993 г.

2. **ТОМ И ДЖЕРРИ - ЛУЧШИЕ ФИЛЬМЫ** (сборник)

Кассета 248 (E-195)

1. **ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА** - сокрушительный боевик. В главной роли Дольф ЛУНДГРЕН

2. **НЕПРИСТОЙНОЕ ПОВЕДЕНИЕ** - секс-триллер 1993 г.

Кассета 249 (E-180)

1. **ЗАТЕРЯННЫЕ В ЙОНКЕРСЕ** - комедия-мелодрама, один из популярнейших в США фильмов 1993 г.

2. **ПЛЕЙБОЙ** 1993 г.

В последнее время сложилась непредсказуемая ситуация в экономике (инфляция, регулирование новых цен на почтовые услуги и т.п.), резко увеличилось число отказов клиентов от присланных посылок.

Мы вводим принципиально новую форму оформления и оплаты заказов. Мы не хотим, чтобы наши постоянные и надежные клиенты оплачивали безответственность непорядочных людей.

Условия приема заказов 1.01.1994 г.

Заказы принимаются только после получения почтовых переводов по одному из вариантов.

Вместе с заказом вы должны выслать квитанцию о переводе на наш адрес следующих сумм:

Вариант 1. Клиент оплачивает стоимость почтовых расходов на отправку кассет: при цене кассета+запись+почта 2500 руб.

залоговая цена - 1000 руб.- сразу, остальные 1500 -нал.пл.

Вариант 2. Абонемент. Высылаете 1000 руб. за каждую кассету и указываете, сколько кассет и из какой области (игры или сист., обучающие и др.) вам высылать. В этом случае кассеты будут высылаться по мере подготовки. 1500 руб. вы оплачиваете при получении.

Расценки для выборочной записи:
цена чистой кассеты 700 руб., запись одного файла 150 руб., минимальный заказ - 10 файлов. Почтовые расходы - 25%. Предварительная оплата 50% от общей цены заказа.

При поставке программ на дискетах:

цена 1-го комплекта 1500 рублей на дискете пр-ва России,

Гонконга, Болгарии - 2500 рублей на дискете BASF, 3M или аналогичных.

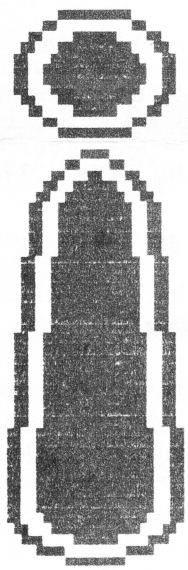
Выборочная запись на дискеты - 100 руб.- 1 файл.

Заказы желательно оформлять на бланках.

Переводы, квитанции и заполненные бланки заказов отправляйте по адресу:

142407 Ногинск-7, а/я 53 Фирма "СНЕК"

Поставка программ на дискетах



1. Запись программ на дискетах может быть выполнена в операционных системах НОРТОН-БК-0010, 0011 или ANDOS.

2. ПРинимаются заказы на поставку на дискетах как комплектов программ, так и файлов, указанных выборочно.

При этом обращаем Ваше внимание на следующие моменты:

- работа с программами на БЕЙСИКе (с расширением-COD и BIN) может осуществляться только в дисковых системах с доработанными контролерами дисководов, или с контролерами, уже изготовленными с учетом возможности работы с БЕЙСИКом (например, контролерами фирмы "Альтек"), при наличии загружаемой дисковой версии БЕЙСИКа (например, BASIC10 для ANDOS V2.30);

- поскольку операционная система НОРТОН не перехватывает команды магнитофонов, у пользователей этой системы, в многофайловых программах, не будет осуществляться загрузка, не будет осуществляться загрузка подгружаемых файлов, за исключением специальных НОРТОНовских версий (например, FERRARI и STREAP SHOW);

- в некоторых программах на чтение подгружаемых файлов задается не стандартным способом (программы комплекта N53 "Царство грез"), поэтому подстыковка догрузочных модулей в таких программах не будет происходить и в операционных системах с EMT-перехватчиком;

3. Стоимость услуг по записи и отправкезаписанных дискет;

3.1. При выборочой записи = KxZ+D+P, где количество заказанных файлов:

Z = 100 рублей - стоимость записи одного файла (если иные условия не оговорены с автором данной программы),

D = 300 руб. - стоимость чистой дискеты (фирмы BAZF и аналогичных - 1200 руб.),

P = 20 x (KxZ+D) /100 - почтовые расходы (20%);

3.2. При заказе комплектов программ стоимость одной записанной дискеты с учетом стоимости чистого диска и почтовых расходов - 1500 руб. (если иные условия не оговорены с автором данного комплекта).

3.3. Все указанные в нашей рекламе комплекты могут поставляться на дискетах.

Приглашаем к сотрудничеству распространителей нашего обзора.

В магазине на Гоголевском бульваре (см. схему) вы можете получить любое количество экземпляров нашего выпуска по символической цене (10-60 руб. в зависимости от количества).

* * *

В прошлом номере мы обещали напечатать полный список продаваемых нами программ. Этот список будет напечатан в следующем выпуске, который выйдет в январе 1994 г. (рассылка в феврале).

*

Всем, кто выслал деньги на комплект "SPIKY", сообщаем:

автором комплект не подготовлен. Наши предложения по компенсации вашего ущерба высланы (или будут высланы) отдельным письмом.

Те, кто не получил этого письма, должны сообщить нам: когда и какая сумма была вами переведена нам.

Продаем

"Руководство по системному программированию для БК-0010 и программированию на АССЕМБЛЕРЕ"

Автор Зальцман Ю.А., 72 стр.

Цена - 1000 руб. Заявки высылайте на адрес фирмы "СНЕК".

ИЗ ПИСЕМ В РЕДАКЦИЮ

В редакцию журнала приходит много писем. Некоторые из них содержат очень полезные советы.

Например, Леонид Ковалев из Владивостока пишет:

- Многие, кто занимается программированием на Бейсике, хотели бы придать своим программам оформление, достойное игры, и защиту, достойную автора этой игры. Первая задача решается так:

```
1000 FOR B%=1 TO LEN (A o)
1010 IF PEEK (112) MOD 64 =  Ø TH?
1020 C% = PEEK (112)
1030 ? MID o (Ao, B%, 1);
1040 M = 0.S
1050 FOR A% = Ø TO 576 STEP 64%
1060 OUT A% + C%, PEEK (A% + C%) x 2%, 1
1070 IF A% MOD 128% = Ø TH M = M x 2%
1080 POKE A% + C%, PEEK (A% + C%) / M
1090 POKE A% x 2% + C% - 576%, PEEK (A% + C%)
1100 POKE A% x 2% + C% - 512%, PEEK (A% + C%)
1100 NEXT A%, B%
1110 RETURN
```

Перед вызовом п/п задать переменную Ao и установить курсор.

Если игра достойна такого оформления, то ее не мешает защитить. Хотя бы так:

```
10 POKE 512, & 012704
20 POKE 514, PEEK (& 02002)
30 POKE 516, & 0134
40 POKE  4, 512
```

При нажатии на СТОП программа мгновенно начинает выполняться сначала. Это удобно, но хотелось бы большего - защиты копирования. Я предлагаю сделать следующее: в текс отлаженной программы ввести строки (где-нибудь в укромном месте, но они, естественно, должны выполняться в начале):

```
1000 IF PEEK (& 0346) = & 03000 TH1030
1010 DEF USR = &0120000
1020 A = USR (A)
1030 REM работаем дальше.
```

Записать программу, не запуская на носитель. Затем, загрузив ее в копировщике, переместить с адреса &0 3052 на &0 3000. И записать вновь. Вот и все.

На работу исходного файла это не повлияет - он автоматически будет грузиться на &0 3052. Но копия, переписанная командой CSAVE, будет иметь естественный адрес уже не &0 3000, как оригинал, а &0 3052. А это приведет к уничтожению копии при запуске.

Если достаточно умело, а не так примитивно, как я показал для примера, произвести анализ содержимого ячейки &0 346 и сравнить к тому же, скажем, КС (ячейка &0 312) на случай взлома, то эту игру можно будет переписать лишь в копировщике (в MCD нельзя набрать имя файла COD).

Итак, программа на Бейсике в формате COD переписывается лишь в копировщике!

Г.В. Калашников из Таганрога предлагает несколько программистских находок, которые, как он надеется, будут полезными для начинающих программистов.

```
DEF USR 1 = CO 120 606 (ввод)
A % = USR 1 (A %)  (ввод)
```

Приводит в норму ключи после выхода из монитора. Команды даются в прямом режиме.

Немногие знают, что и БК может работать в режиме "реального времени". Один из системных регистров может выступать в роли таймера (его адрес &HFFC8). Для этого необходимо:

1. С помощью POKE & HFFC6 &Ha задать начальное значение (a) таймера.

2. Выполнить запуск счетчика оператором POKE &HFFCA, &H70.

3. Считывание показаний производится PEEK (&HFFC8).

Пример: таймер до 179.3 с с точностью в 0.1 с

```
10  POKE &HFFCA, &H70
20  T = PEEK (&HFFC8)
30  1F T> 0 TH  T = T - 65536
40  ?  AT (0 %, 0 %), "Время";
    CSNG (INT (. 05 - T (36.547) /10),
    "cek."
50 GOTO 20
```

Эти программы взяты мной из старых выпусков журналов "Информатика и образование". На их авторство я не претендую. Но, по-моему, в ваших выпусках о них не упоминалось.

★ ★ ★

Играть во многие игры неприятно из-за небольшого числа попыток. Поэтому возникает вопрос об увеличении количества жизней. Обычно в программах устанавливают "счетчик жизней", то есть в определенную ячейку памяти записывают число, обозначающее количество попыток в данной игре, и поэтому достаточно найти такую ячейку и записать в нее количество жизней, какое вам хочется.

Далее приводится список программ и адресов их "счетчиков жизней", сделанных АКТ согр. Спасибо им за элементарнейшую структуру программ.

N.	Имя программы	Адрес ячейки
1.	ИЗВНЕ	1012
2.	КОСМОПРОХОДЦЫ	1066
3.	АКВАПЛАН	1032
4.	ХЬЮ-КОБРА	1046
5.	ТЕРРИТОРИЯ Х	1046
6.	МАФИЯ	1132
7.	F-15	1022
8.	АТОЛЛ ОГНЕННЫЙ ВЕТЕР	1032
9.	СЛАЛОМ	1042
10.	SCRAMBLE	1116

ИЗ ПИСЕМ В РЕДАКЦИЮ

С фирмой "СНЕК" и с читателями "БК-обзора" я бы хотел поделиться своими наблюдениями. Они заинтересуют только владельцев БК-0011.

Мною установлено, что такие программы, как MOON PATROL, FUTURE.REKL1 (14 комплект), ТЕРРИТОРИЯ, NINZA.GMS, ЗУБАСТИКИ 2 (без зубастиков), АКВАПЛАН, ТУРНИР, SMASH.REKL2 (15 комплект), КОРИДОР, КУМИТЭ (16 комплект) загружаются без эмулятора. Для того, чтобы их загрузить, нужно набрать в мониторе БК-0011 следующее:

@ N: 1C

@ L

FILE NAME? B: (имя программы), а когда загрузится программа, нажать @ Причем @ - знак выдается компьютером, а число N принимает значения от 1 до 4 (лучше всего число 3).

Может быть, кто-то из клиентов фирмы заметил какие-либо другие программы, загружаемые на БК-0011 без эмулятора. Из этих программ фирма "СНЕК" могла бы сделать новый комплект программ для компьютера ЮК-0011.

Я также хочу рассказать о том, как сделать простенький эмулятор для БК-0011, если под руками имеется БК-0010. Этот способ я нашел в журнале "Вычислительная техника и ее применение" (N1 за 1992 год. С 34 по 36 страницы. Автор: С.П. Таланов). Надеюсь, я не нарушу авторские права С.П. таланова. Его метод заключается в следующем: переписать на магнитную ленту драйвер-мониторную систему и язык Фокал БК-0010. для этого нужно выйти в режим отладки БК-0010 (на БК-0010-01 обязательно подключить блок МСТД). Привожу последовательность действий:

Р (пробел) Т (ввод)

(рус) ТС. На экране появится знак диалога мониторной системы диагностики БК-0010 - "колесо". Затем дайте директивы: МЗ

адрес = 100000

длина = 200000

имя = монит

Мы записали на магнитофон драйвер-мониторную систему. Для записи Фокала нужно изменить адрес - 120000, а для записи и того и другого сразу изменить длину на 40000. Итак, на МЛ есть запись монитора БК-0010 с Фокалом (или без него) включите БК-0011. на экране появится: ВК0011 Keyboard Monitor

000000

@

@ - знак приглашения к диалогу (выдается компьютером). Отведем под монитор и Фокал третью страницу ОЗУ (можно и первую, и вторую, и четвертую. Примечание сделано мною).

Запустим программу:

(лат) З; 1с

L

FILE NAME? B: МОНИТ (ввод)

После правильный загрузки будет выдано сообщения, например:

FILE: МОНИТ
100000 - 20000

После чего остается запустить монитор директивой 100000 (или просто G . Примечание мое).

В служебной строке появится надпись ЛАТ, а на экране - знак диалога монитора БК-0010- "?" (И далее, как в БК-0010. Примечание: возможно, знак диалога монитора БК-0010 "?" будет мерцать. Чтобы он не мерцал, достаточно нажать клавишу (стоп). Если вы загрузили монитор с Фокалом, то после запуска 100000 (или просто), произойдет выход в Фокал, появится сообщение: "ГОТОВНОСТЬ К РАБОТЕ" и знак диалога Фокала "*". Если вам нужно выйти из Фокала в монитор, дайте в директивы: (лат) Р (пробел) М (ввод), для обратного перехода из монитора в Фокал - F (ввод). Это все, о чем я хотел вам написать.

С уважением А. Сальник

Объявления

Я - владелец БК-0010-01. Хотел бы переписываться с людьми, которые хорошо разбираются в БК-0010-01, потому что я новичок (14 лет). Мой адрес: 425200 Марий Эл., г. Йошкар-Ола, п. Медведево, ул. Строительная, д. 25-1. Муравьеву Павлу.

* * *

Буду рад переписываться с владельцами БК-0010. Могу предложить для обмена около 1000 игровых и системных программ. Мой адрес: 249050, Калужская обл., Малоярославецкий район, п. Голофтеево, д. 2, кв. 29. Лауткину Евгению.

* * *

Ищу редкие и нестандартные программы для БК-0010-01: АОНы, бухучет, радиоспорт, SSTV и т.д. Писать по адресу: 610004, г. Киров, а/я 1199. Таранцеву Н.Е.

* * *

Ищу того, кто бы за умеренную плату отремонтировал БК-0010-01. Куплю БК-0010-01. Адрес: 220131, г. Минск, ул. Мирошниченко, д. 16, корп. 1, кв. 111. Луговскому Алексею.

* * *

Имею около 100 программ для БК-0010-01. Предлагаю обмен и переписку. Адрес: Днепропетровская обл., г. Кривой Рог, ул. Корнейчука 12/149. Коцебе В.

* * *

Очень интересуюсь программами для радиолюбителей и радиоспорта: телеграфные генераторы, RTTY, аппаратные журналы, использование БК в качестве частотомера, генератора и т.д.

Мой адрес: 113519, г. Москва, ул. Кировоградского, 24-3-88. Ратушный И.В.

* * *

Продам м/с различных серий и модули для компьютера БК-0010-01: микромощное ОЗУ 4,8,16 кБайт, ПЗУ 4,8,16,32,64 кБайт, котроллер дисковода, дисководы МС-5305, ЕС-5323.01, "мышь" (аналог "УКВ-01").

Адрес: 220033, г. Минск-33, а/я 112.

* * *

Хочу переписываться с начинающими пользователями БК. Мой адрес: Магаданская обл., Ольский район, п. Радужный, ул. Юбилейная, д. 2, кв. 12. Голикову Д.

* * *

Объявления

Фирма COMPLAY предлагает собраться всем программистам Минска и создать "Царство слез". Справки по тел.: 47-51-67.

* * *

Всеи любителям игры FANTAST: меняю лабиринты к FANTAST 1:1 в зависимости от сложности прохождения. Лабиринты высылать нарисованными на бумаге. Желательно, в письмо вложить конверт. Адрес: 173008, г. Новгород, ул. Ленинградская, д. 150-1, кв. 46. Антипову А.

* * *

Прошу помочь в подключении дисковода к БК-0010-01. Какой дисковод и контроллер лучше? Где его можно приобрести? С какой ОС лучше работать?

Мой адрес: 220101, Беларусь, г. Минск, ул. Якубова, д. 30, кв. 23. Федоренко П.

* * *

Хотел бы переписываться с владельцами БК. Интересуюсь подключением и сборкой дискретного джойстика.

Адрес: г. Минск, ул. Шугаева, 3/я-8. Марчук А.С.

КОМПЛЕКТ N32

Пакет программ "Кулинарные секреты"

N	Имя файла	адрес	длина
1.	КУЛИНАР	6262	22647
2.	КУЛИНАР 1	6262	22410
3.	КУЛИНАР 2	6262	22217
4.	КУЛИНАР 3	6262	22116
5.	КУЛИНАР 4	6262	22420
6.	КУЛИНАР 5	6262	22426
7.	КУЛИНАР 6	6262	21335
8.	КУЛИНАР 7	6262	30463
9.	КУЛИНАР 8	6262	23123
10.	КУЛИНАР 9	6262	23123
11.	КУЛИНАР 10	6262	21601
12.	КУЛИНАР 11	6262	11760
13.	КУЛИНАР 12	6262	24203
14.	КУЛИНАР 13	6262	22375
15.	КУЛИНАР 14	6262	13356

Данный пакет программ разработан компанией = NVS corp.= в ноябре-декабре 1992 г.

Он содержит систематизированную подборку очень практичных, в том числе и малоизвестных кулинарных рецептов, пригодных к применению практически во всех случаях жизни: от туристского похода до семейных торжеств.

Файл КУЛИНАР содержит оглавление и общие комментарии. Остальные 14 файлов составляют собственно кулинарные рецепты, разбитые на 4 раздела: холодные блюда и закуски, охотничья кухня, первые блюда, сладости на праздничном столе.

Адрес запуска у всех файлов - 6262.

КОМПЛЕКТ N57

Конкурс фирмы СНЕК

Side A

HELP 4 - 1000 - 14314

Популярный многофункциональный копировщик. Позволяет "пришивать" к программам автозапуск.

СПЕКТР - 1000 - 20440

Ваша задача - пробраться из левого нижнего в правый верхний угол экрана, передвигаясь по динамическому полю, состоящему из фигур, постоянно меняющих свой цвет и форму. Не наступайте на запрещенный цвет. Так как запрещенный цвет выделен точками, можно играть на монохроматическом мониторе, хотя, конечно, на цветоном - игра гораздо эффектнее. Типа **CIRCLER.**

Автор:

HUNTER 2 - 600 - 36300

HUNTER. OVL - 1000 - 37000

Игра не имеет ничего общего с игрой **HUNTER** (комплект 51). Ваша задача - разыскать все оружие в огромном лабиринте (100 комнат). Этим оружием можно пользоваться для уничтожения обитателей лабиринта. Для накопления энергии надо постоять на месте. Игра типа PLATE, HARD REST.

Автор: Хорольский П.В. г. Энгельс.

SILKWORM - 744 - 16664

SILK. GAM - 750 - 37330

Программа написана по мотивам одноименной игры на **"SPECCY"**. Одним из достоинств игры является то, что можно играть вдвоем. Сюжет: двум (или одному) играющим, один из которых управляет джипом, другой - вертолетом, нужно проехать (пролететь) через 8 опасных зон. За каждые 2 пройденные зоны дается очередное звание. По жанру - это "стрелялка" - кого вижу, того и бью.

Автор: Кутяков В.С., Самара.

CROCODILE - 732 - 25641

CROCODILE 2 - 600 - 37201

Пакет файлов, предоставленный нам Миловидовым В.Н., Москва.

Сюжет игры **CROCODILE**: крокодил, долго готовивший побег, наконец-то сбежал из зоопарка. Для того, чтобы вернуться на родину, ему нужно перелететь бушующий океан, сразиться с множеством врагов. Помимо когтей и зубов, крокодил умеет метко плеваться. Океан крокодил переле-

КОМПЛЕКТ N57 Конкурс фирмы СНЕК

Продолжение.

тит за 12 часов. Удачно подобранная цветовая гамма создает иллюзию смены времени суток.

В игре - 5 уровней. В каждом - крокодил может ловить рыбок. Это добавляет ему энергию и очки. Для того, чтобы поймать рыбку, необходимо в нужном месте раскрыть пасть или протянуть лапы, не погружаясь в воду.

SNOW - 600 - 37201

SNOW: космический корабль курсирует над отведенным ему районом маленькой планеты, которую он должен защищать до прибытия подкрепления. Стрелять можно стрелами и авторакетами. За некоторые падающие объекты начисляются или отнимаются очки, если эти объекты собирать, подстреливать или упускать. Например, снег и шар нужно собирать или подбивать, метеорит и череп - подбивать.

БРП - 732 - 2500

БРП - несложная игра, в которой вы должны угадать, какое число загадал компьютер: 0 или 1.

PACMAN. DEMO - 11526 - 3434

Демонстрационная программа объемного **"PACMAN".**

Автор: Шмелев И., Люберцы.

SIDE B

ZODIAC. READ - 3606 - 20077
ZODIAC. SCREEN - 40000 - 40000
ZODIAC 1 - 760 - 24160
ZODIAC 2 - 760 - 23106
ZODIAC 3 - 760 - 22536
ZODIAC 4 - 760 - 23211

Пакет программ **"Секс-гороскоп"** представляет собой описание сексуальных особенностей мужчин и женщин, родившихся под определенным знаком Зодиака. Система чтения позволяет выводить текст на экран на одной из девыти скоростей, постранично или построчно, непосредственно из программы делать распечатку на принтере, запись на магнитофон, переход в конец или начало текста, возможность работать на цветном мониторе.

Автор: Наконечный Е.И. (NVS. corp), г. Боровичи.

KEGZAG. BIN - 2000 - 35777
KEGLI. SCR - 40000 - 34476
KEGGMS. BIN - 2000 - 35777

Игра **"Кегли"**. Играют двое. Цель игры - сбить мячиком побольше кеглей.

Автор: Калашников Г.В., г. Таганрог.

TETRIS - 720 - 1760
tetris. ovl - 1000 - 23300
record. tet - 21364 - 340

Фанатам **TETRIS**а мы предлагаем новую версию этой популярнейшей игры. Она хорошо оформлена, на современном уровне. Удачно подобраны звуковые эффекты.

Автор: Шмелев И., г. Люберцы.

ТАНК 01 - 760 - 10032

Вам предстоит отбить нападение инопланетян. Типа "Диверсант", "Чекист".

Автор: Шмелев И.

КОМПЛЕКТ N 58

N	ИМЯ ФАЙЛА	АДРЕС	ДЛИНА	
1.	SPACE_ESCAPE	732	17364	Совершив побег из космического плена, вы должны добраться до околоземного пространства и предупредить землян о коварных замыслах инопланетян. В вашеи распоряжении - вертолет, импульсный лазер и 10 ракет. Автор - Петров И.Е., Самара.
2.	SCENT	760	14737	Первая игра из сериала **"Рыцарь тьмы".** Вам предстоит пролететь 5000 км над безжизненной поверхностью далекой планеты, захваченной злыми чудовищами, с миссией освобождения ее жителей, превращенных в рабов. По мере вашего продвижения атаки инопланетян будут принимать все более изощренные формы. Автор - HDGsoft.
3.	SCENT. GM1	10000	34600	
4.	SCENT. GM2	50000	30000	
5.	JONGG_ MAN	760	33630	Необходимо разобрать пирамиду, составленную из объемных фишек с тематическими рисунками на гранях. Оригинальная, отлично оформленная, логическая игра. Автор - Лимонов А., графика - Мубинов Н., г. Пермь.
6.	DARKLON	760	31320	Вам предстоит путешествие по сказочной стране, населенной различными монстрами. С ними, естественно, надо бороться, избегая многочисленных коварных ловушек, некоторые из которых смертельны, а некоторые уменьшают запас жизненной энергии. Автор - (C) AD CORPORACION, г. Ростов-на-Дону, 1993 г.
7.	DARKLON. OLD	720	35150	
8.	DARKLON. GME	1000	47000	
9.	GAME OVER	1000	26314	
10.	CENT	606	31666	Из прохудившегося кармана выпали монеты и раскатились среди камней. Ваша задача - собрать их в кошелек. При этом в кошелек не должны попасть колючки, которые могут его прорвать. Авторы - Пляс А.Б., Пляс В.Б., г. Полтава, 1991 г.
11.	JUMP_IN_SLOT	606	21360	Правила этой увлекательной игры очень просты - управляя отверстием в перегородке, поменяйте местами шарики за отведенное время. Игра имеет 10 уровней. Автор - Сизов А., г. Самара, 1991 г.
12.	TRUE_POKER	760	31534	Одна из последних версий игры в **Покер** - игра в Покер для одного. Хорошее графическое и музыкальное оформление заставят вас провести не один вечер за этой увлекательной игрой. Автор - Миронов А., 1993 г.
13.	POKER. scr	1000	11244	
14.	POKER. pic	1000	3752	
15.	POKER. gme	1000	32422	
16.	POKER. ovl	1000	33644	
17.	POKER. end	1000	33706	
18.	ARCVOL	1000	2000	**Пляжный волейбол** - игра в волейбол с компьютером по всем правилам волейбола. Автор - BYTE SOFT.
19.	MUNSTERS	760	31520	На маленькое привидение наложено страшное заклятие, которое не позволяет ему обрести покой. Необходимо найти манускрипт с заклятием и уничтожить его. Автор - (C) EAGLE.
20.	MUNSTERS. OVL	760	27210	
21.	GOOD	1000	37000	Легкая эротика. После попадания стрелкой в пять падающих шаров, девушка снимает часть одежды. Код начала игры - FALS.
22.	РАЙ	720	25712	Вы Господь Бог, и ваша задача не допустить чертей в рай. Управление: вправо, влево - "Лат", "РУС", стрела - "пробел".

Адрес переписки: 142403, г. Ногинск-3, а/я 33
Адрес для заказов 142407, г. Ногинск-7, а/я 53

Номер отпечатан в ТОО "ПРИНТ"

КОМПЛЕКТ N 59

HELP 7M - 760 - 14776

Модернизированный вариант копировщика HELP 7. Копирует файлы длиной до 54000.

ZAG 7M - 760 - 3320

Загрузчик позволяет загружать файлы, записанные в формат HELP 7. При ошибке загрузки нажать СТОП, затем S1000.

ОСВОБОДИТЕЛЬ - 440 - 20540
ОСВОБОДИТЕЛЬ. 1 - 740 - 36-40
NINZA TURTLES - 760 - 20776
TURTLES. GMS - 770 - 36100
DESTROJER - 760 - 37030
CITY - 700 - 35520
SEA - 700 - 35520
BASE - 700 - 35510
END - 700 - 17700

Сериал, состоящий из трех частей. Все части имеют управление от клавиатуры и джойстика, музыкальное сопровождение. Игры красочные, разнообразное графическое оформление.

На нашу планету напали роботы с планеты А-167. В первой части (**ОСВОБОДИТЕЛЬ**) ваша задача - управляя универсальным вездеходом, пробиться к базе пришельцев. Во 2-й части (**NINZA TURTLES**) вы должны, управляя черепашкой нинзя, найти в лабиринте 3 вещи (дискету, взрывное устройство и ключ), выйти к своему кораблю и, взорвав лабиринт, улететь. Вам будут мешать роботы, пушки, шары, различные ловушки и охранные устройства. Лабиринт оснащен лифтами, исчезающими мостами. Найдя ключ, вы сможете открывать двери и воспользоваться телепортатором.

3 часть - **DESTROYER.** Роботы - пришельцы потерпели на Земле полное поражение. Теперь вы полетите на их планету для того, чтобы их полностью уничтожить. В вашем распоряжении - звездолет "**DESTROYER**". На его борту - новейшее вооружение, но у него есть один недостаток - оно не работает рядом с сильными полями гравитации. Вы должны преодолеть 3 этапа. Каждый из которых полон неведомыми опасностями.

Автор пакета: AD corp.

ЛЕНТА - 732 - 4016

Ваша задача - компактно уложить ленту на ограниченной площади. 5 уровней - скоростей.

Кузьминов Н. 1991.

SIDE B

CLUB - 700 - 12130
CLUB.OVL - 1000 - 36604
CLUB 2 - 700 - 35740
CLUB 3 - 700 - 34440

Пакет STREAP CLUB by TD corp. Три игры на раздевание. Одна - логическая, две - динамические.

BIOTIC.
BIOTIC..

Компьютерная книга, в которой дается подробное описание конкретных научных рекомендаций по защите от **СГЛАЗА** (наложение чужого отрицательного информационного поля), энергетического вампиризма и по повышению биоэнергетического потенциала, улучшению здоровья, обретению психологической устойчивости. Книга информативна и интересна для широкого круга пользователей.

SHIPS BATTLE - 600 - 30200

Игра в морской бой с компьютером. Имеет много отличий от программы **MBOY** (комплект N10). Например, вы сами расставляете свои корабли и пр.

Автор: SHOCKER, 1993.

TIR - 732 - 13335

Ваша цель: за ограниченное время поразить движущуюся мишень. После 5 выстрелов вы сможете наглядно увидеть результаты стрельбы.

ZERKALO - 732 - 13773

Ваша задача: управляя световым лучом, собрать все монеты. Направление луча можно менять, устанавливая и разбивая зеркала на пути луча. Игра имеет несколько уровней. Постарайтесь не попасть под кирпич.

SNAKE - 760 - 11547

Игра типа **УДАВ, ЗМЕЯ** и т.д. Управляя змеей, пожирать кроликов. От большинства игр этого типа отличается: 1. управляется только двумя клавишами (управление поворотом, а не направлением движения); 2. кролики не будут спокойно ожидать своей участи, а попытаются от вас удрать. Имеется 9 уровней игры.

COLOR - 732 - 14641

Одна из версий цветного тетриса. Требуется компактно уложить фигуры в сосуде, стараясь собрать вертикальные или горизонтальные полоски из 3 кубиков одного цвета.

ШАР - 732 - 17775

Ваша задача: управляя с помощью горелки воздушным шаром, летящим в постоянно меняющих свое направление потоках воздуха, расчистить себе место для посадки, разбомбив город и посадить шар. С земли вас обстреливают, и вы можете врезаться в башню. Игра напоминает **BALLY и BOMBER** одновременно.

КОМПЛЕКТ N60

SIDE A

ASC - 740 - 4516.

Копировщик ASCOP удобен в работе. В отличие от HELP7 и HELP12 не обрезает длинные имена файлов, что особенно важно при копировании дозагрузочных файлов. Имея функцию переименования, позволяет восстанавливать обрезанные имена. Данная версия - с автозапуском.

WAY OF SPY - 600 - 36301
WAY 2 - 20540 - 16300
WAY 3 - 20540 - 11240

Эта игра для двоих. Один из играющих управляет шпионом, другой - охранником. Задача шпиона - собрать как можно больше секретных карт. Шпиону, кроме охранника, угрожают также автоматические кулаки. Чтобы перейти из одного лабиринта в другой, нужно взять главную карту. Задача охранника: не пропустить шпиона к картам. Но перед тем, как пуститься в погоню, охранник в каждом лабиринте должен брать "Лицензию на преследование", без которой охранник не опасен для шпиона.

Автор: SNS согр. 1992.

SIRIUS. DOC - 760 - 13321
SIRIUS - 760 - 4566
SIRIUS 2. OVL - 1000 - 14102
SIRIUS 3. OVL - 1000 - 17245
SIRIUS - EDIT - 760 - 7041

События разворачиваются на одной из небольших планет (находящихся в системе звезды Сириус), на которую неудачно приземлился звездолет землян. Из-за нехватки запчастей на месте аварии звездолет отремонтировать не удается. Экипаж посылает робота на ближайшую базу землян. Всякие неожиданные препятствия будут подстерегать этого робота. Сначала нужно пробраться ко входу в подземелье, затем пройти подземные лабиринты.

В пакет входит также редактор к этой игре, с помощью которого вы сами сможете регулировать сложность игры, по-разному расставляя препятствия на пути робота.

Автор: ADA. 1992.

ARMAGEDDON - 766 - 27420

Как вам известно, в ближайшем будущем произойдет "Конец Света". Окончательное сражение между силами Света и Тьмы произойдет в Армагеддане. Вам предлагается спуститься в АД и существенно ослабить темные силы Зла, а, возможно, даже победить их предводителя - князя Вельзевула.

Битва произойдет в объемном лабиринте. Типа MINOTAVR, но лучше.

Автор: Кочнев С.В., 1992.

ОХОТНИКИ

Игра **"Галактический охотник".** Вы - командир боевого звездолета. Задача - уничтожить всех флоттеров огнем аннигиляторов. Сидя в кабине, вы ловите их в прицел. Для пополнения запасов энергии вы можете захватывать их корабли.

Автор: Сгибнев А.Е., Краснюк А.А.

DIGGER - 1000 - 24411
DIGGER.OVL - 760 - 35674

Одна из версий музыкального диггера. Управляя землекопом, собрать все деньги и бриллианты во всех залах.

SHW&AW

RENEGADE - 732 - 33166
RENEGADE. SCR - 1000 - 34000

Вы должны спасти пленников, которые спрятаны на военной базе противника. Против вас будут посланы сильные каратэисты. Не зацепите сигнализацию. Пройдя все этапы, вы улетите на вертолете.

Автор: Трофимчук.

SIDE B

ТИР - 1000 - 7200

Идет разборка двух враждующих группировок. Боевики ведут огонь по противнику, стараясь не убить своих сторонников. Дело осложняется тем, что толпа с обеих сторон постоянно движется. Играют одновременно от двух до восьми человек. Бой идет до последнего патрона или до последнего стрелка.

HID - 720 - 2053

Копировщик для копирования файлов длиной до 77400.

POLIGON - 92 -400 -77300

Третья версия знаменитой игры POLIGON. Другие лабиринты. Всего 90 лабиринтов, из них - 70 повышенной сложности. Солдат, вооруженный бластером, проходит труднопроходимые лабиринты с пушками, ловушками, исчезающими мостами и т.д.

БРЮС - ЛИ - 760 - 37000
Серия 2 - 760 - 12520
Серия 3 - 760 - 12520

Ваша цель - освободить пленницу. От большинства других игр - каратэ отличается тем, что бой идет в объеме и одновременно с двумя врагами.

NEW POPCORN - 720 - 25161

Очередная версия игры POPCORN. Ваша задача: разбивать стены и конструкции мячиком. От игры 12-го комплекта имеет существенные отличия - другие залы, другая графика, другие правила и автор. Всего 35 залов.
Автор: Полатаев А.

CHESSM. DOC - 1000 - 4455
CHESS MASTER - 1000 - 17652

Новая версия игры в шахматы (BIGCHESS5). По словам автора, радикально отличается от всех предыдущих версий. Значительно расширен сервис.

Автор: Ивашинников.

UFO2 - 1000 - 22603

Не дайте врагам разбомбить мирный город. Нужно ловить падающие бомбы в прицел и сбивать.

КОМПЛЕКТ N60

Продолжение.

FLIER. IMS - 600 - 21134

Автор: ICB.
Ваша задача - посадить флаер возле Базы, которая расположена где-то в горах. По пеленгу можно узнать направление движения. Флаер во время полета может менять направление, скорость и высоту. Хотя цель игры напоминает "Десантник-3", но в остальном это совсем другая, оригинальная игра.

МЕШОК - 760 - 14065

Автор: Борисенко (IMS).
Очередная версия игры ТЕТРИС. Требуется компактно уложить фигуры в сосуде, стараясь стереть все строки.

RIDER - 1000 - 27000

Вам предлагается прокатиться на скоростном автомобиле по сложной трассе. Очки начисляются только за обгоны.

КОМПЛЕКТ N61

COMDOC. BIN - 2000 - 36000
COM.L1. BIN - 2000 - 36000
COM.L2. BIN - 2000 - 36000
COM.L3. BIN - 2000 - 36000

Игра **COMMANDO**. В первой части ваша цель - найти карту острова. Много препятствий: охранник пресс, горячий пар, мина и т.д. Вы не вооружены. Во второй части - вы вооружены бомбами. Цель - захватить самолет. В третьей части - в вашем арсенале: автомат и бомбы. Цель: сеять смерть и разрушения.
Автор: STEEP SOFT, Москва, 1992.

MONTY - 400 - 50200

Очень хорошая игра типа **RUNING, SUPERMAN.** Пробираться по огромному лабиринту, собирать золото, ключи, оружие. По лабиринту летают черепа и движутся другие враги, имеются транспортеры, исчезающие мосты, ловушки.

SEA WAR - 400 - 42000

Автор: AG corp.
Очередная **версия игры в Морской бой.** От игр MBOY и SHIPS BATTLE имеет принципиальные отличия не только в оформлении, но и в правилах. Корабли можно расставлять по диагонали. Стрельба ведется сериями (в пределах серии выстрелов - игрок не знает: попал или нет).

LONG KILLER - 700 - 36102

Несмотря на широко распространенный сюжет (удав ловит кроликов), эта игра совершенно другого уровня. Удав ползает по морковному полю, где обедают кролики. Поймать кроликов не так-то просто - они бегают, кроме того, морковь смертельно ядовита для удава, так что ее нельзя глотать даже случайно. Чтобы переловить всех кроликов и попасть в следующие этапы, надо поторопиться - время ограничено. Но и жизни ограничены. Игра имеет музыкальное сопровождение.

KILLER. LTD - 760 - 30400

Если справиться с кроликами в **LONG KILLER** для вас оказалось слишком сложно - эта версия для вас. Ее отличие: время не лимитировано и жизней - сколько угодно.

FREDY RULES - 732 - 22246
FREDY

Отличная игра, объединяющая **BOLDER DASH, BUBBLER, DIAMOND, NAVVY, DIGGER. AWC.** В подземном лабиринте нужно отыскать и собрать вишенки и малинки. Следует опасаться веселых вертолетиков и зубастых землероек. Следите, чтобы на вас не капнула капля или не придавило вас яблоком. Можно пользоваться разбросанным по лабиринту оружием.

Автор: МТИ corp, 1992.

CIBER - 1000 - 32000

Управляя кибернетическим колобком, собрать все дискеты. Следует опасаться злых аккумуляторов. Смотрите, чтобы вас не придавило тяжелым болтом. При столкновении друг с другом, аккумуляторы взрываются. Вам следует пройти 100 лабиринтов. Если покажется мало, к вашим услугам - встроенный редактор, с помощью которого можно разнообразить залы до бесконечности, изменяя тип и сложность лабиринта, количество и расположение аккумуляторов, болтов, магнитов, дискет, колобков. В редакторе действуйте клавишами от 1 до 7 и движением курсора. Игру можете начинать с любого лабиринта (режим CHOICE).

MATCH - 730 - 21612

Игра в волейбол. Можно играть вдвоем или с компьютером. Есть режим демонстрации (автомат - автомат). Неплохо оформлена.

Автор: ZP, 1992.

TIGER KARATE - 500 - 32200

Игра - каратэ. Играют двое. Автор: SNS corp. 1992.

ЛОГОВО - 732 - 37046
Серия 2 - 1100 - 13700
Серия 3 - 1100 - 13700

Махаться руками и ногами с двумя противниками одновременно в залах с препятствиями. Объемная игра-каратэ. Автор: MCS.

САПЕР - 1000 - 4700

Ваша задача - разминировать минное поле. 99 уровней сложности. Недостаток: тяжеловато запускается.

СПОРТ - 1000 - 37000

Спортивные соревнования в беге и прыжках. Игра невысокого уровня.

Автор: Кузьмин А.Ю., Рига.

СПОРТ1 - 1000 - 11016

Три динамичные игры: футбол, теннис, сквош. Автор: Коноплев П.

В Н И М А Н И Е !

Этот номер БК-ОБЗОРА планировалось рассылать наложенным платежом. Но в связи с тем, что на рассылку первой тысячи экземпляров ушел целый месяц (не справляется почта) и отправка одного номера обзора наложенным платежом стоит более 35 рублей, мы приняли решение в целях ускорения доставки разослать этот номер бесплатно.

****

Те, кто хочет и в дальнейшем получать наш ОБЗОР, должны перечислить на наш адрес 80 рублей почтовым переводом (30 руб. за уже высланный номер и 50 - за следующий выпуск). Те, кто закажет у нас программы, предлагаемые в этом ОБЗОРЕ, должны к бланку заказа приложить квитанцию о почтовом переводе на сумму 30 руб. (следующий номер будет выслан вам бесплатно).

Все заказы и рассылки следующих номеров будут выполняться только после получения переводов.

~~~~~~

Просим извинить нас за поставленные условия, усложняющие наше общение с вами, но это единственный способ сохранить приемлемые цены на наши услуги.
~~~~~~